

# Eine Reise ins Mittelalter 5 Tage

Zusammen mit den Federwölfen erwartet Euch bei der Mittelalter-Themenwoche in der Jugendherberge Plothen ein randvolles Programm. Freut Euch auf Aktivitäten wie Bogenschießen und Schwertkampf, eine Wanderung zum Rittergut Knau und allerlei historische Handwerke, bei denen ihr nicht nur neue motorische Fertigkeiten erlernt, sondern auch Eure Andenken für zuhause selbst herstellt. Lerninhalte kommen auf keinen Fall zu kurz und mit dem im Preis enthaltenen Arbeitsheft, das speziell für die Projekte der Federwölfe zugeschnitten ist, habt Ihr das Gelernte stets zur Hand. Zudem könnt Ihr beim Gerichts-Rollenspiel neue Talente entdecken und euch bei der Nachtwanderung tüchtig gruseln, das stärkt den Gruppen-Zusammenhalt auf besondere Weise.

## 1. Tag: ANKUNFT IN DER HERBERGE

Als Reisende kommt Ihr natürlich erst einmal in der Jugendherberge an, bezieht Eure Zimmer und stärkt Euch mit der Mittagsverpflegung. Am frühen Nachmittag (ca. 14:00 Uhr) erwartet euch ein besonderer Besuch: Die Federwölfe geleiten Euch auf Eurer Reise in längst vergangene Zeiten. Zuerst werdet Ihr in den Handwerken des Mittelalters unterwiesen. Lederei, Töpferei und Kerzenziehen gehörten schließlich zum Alltag. Nach einem gemütlichen Abendessen lassen wir den ersten Tag mit einem Spieleabend in der Taverne ausklingen, wie er für Reisende üblich war. Historische Brett- und Wettspiele werden nicht nur erklärt, sondern direkt ausprobiert. So macht die Ankunft Spaß!

## 2. Tag: EIN TAG AUF DEM RITTERGUT

Am zweiten Tag der Zeitreise stärkt Ihr euch mit einem Frühstück und packt sogleich Euer Marschgepäck mit einem Lunchpaket. Denn ab 10:00 Uhr wandern wir zum Rittergut Knau, wo es viel Wissenswertes über die Umgebung und deren Geschichte zu entdecken gibt. Unterwegs durchs Teichgebiet erwarten Euch verschiedene kleine Aufgaben wie Kräuter sammeln, das Abschätzen von Entfernungen und wer weiß – vielleicht ergibt sich auch die Möglichkeit, frische Spuren zu lesen. Am Ziel angekommen stärkt Ihr Euch mit Eurem Lunchpaket und lasst Euch durch das Rittergut führen. Im Prunksaal erfahrt Ihr, wie die mittelalterliche Gesellschaft aufgebaut war und werdet standesgemäß „getauft“ und eingekleidet für ein historisches Gruppenfoto. Auf dem Sitz derer von Gräfendorf und Brandstein fehlte es natürlich nicht an Reichtümern, also bietet es sich an eine eigene Münze für Eure Schatzkammer zu prägen. Gegen 16:00 Uhr treten wir den Rückweg an um rechtzeitig zum Abendessen wieder in der Jugendherberge zu sein. Gut gestärkt putzt Ihr Euch dann heraus zur abendlichen Feierei bei der Mittelalterparty. Musik und Tanz von früher bis heute schließen Euren Abend ab.

## 3. Tag: EIN TAG BEI DEN HANDWERKERN

Wer feiern kann, der kann auch arbeiten. Deshalb steht der Folgetag im Zeichen der Handwerker und Zünfte. Nach dem Frühstück geht es gleich an die Vorbereitung des Mittagessens. Überm Feuer wird eine schmackhafte Gemüsesuppe gekocht. Währenddessen stellen wir mit Euch individuell ein Kräutersalz und einen Senf her, womit Ihr die Beilagen an der Tafel verfeinern könnt. Frische Brötchen aus dem Holzbackofen und selbstgemachte Butter sorgen für ein ausgewogenes Mittagessen, vor dem wir auch mit einigen Benimm-Klischees des Mittelalters aufräumen.

Nach einer Mittagspause sind dann die Gewerke an der Reihe, die sich nicht ums Essen drehen. Wie üblich packt Ihr nach jeweils einer kurzen Theorie selbst an und stellt Euch Eure Andenken selbst her. Dazu gehört das Filzen, Herstellen einer eigenen Seife und das Flechten eines Korbes, damit Eure Werke auch gut aufgehoben sind. Nach so viel Arbeit habt Ihr Euch die Freizeit für den Rest des Tages redlich verdient.

## 4. Tag: EIN TAG BEI DEN RITTERN

Nachdem Ihr das Leben im „einfachen“ Volk erleben durftet, geht es an Tag 4 Eurer Reise zu den Rittersleuten. Eröffnet wird dieser Tag mit einem Besuch in der Waffen- und Rüstkammer, wo Wissen zum Anfassen auf Euch wartet. Ein Turnier im Bogenschießen und Freundschaftskämpfe in der Arena stehen genauso auf dem Plan wie Wissenswertes rund um das Leben der Soldaten und Herrschaftlichen. Nach einem stärkenden Mittagessen findet Ihr Euch zu einem Kurs in der Heraldik: Es war schließlich unabdingbar die Wappen der Herrschenden richtig deuten zu können. Hier entwerft und fertigt Ihr Euer eigenes Wappen. Anschließend besucht Ihr den Sarwürker, der die bekannten Kettenhemden herstellte. Dieses aufwendige Handwerk könnt ihr selbst

## Leistungen

- ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension, Bettwäsche
- ✓ Programm wie beschrieben
- ✓ Gern organisieren wir für Sie den Bustransfer von Ihrem Wunschabfahrtsort zur Jugendherberge und zurück. Ein individuelles Preisangebot erhalten Sie auf Anfrage.

Dieses Programm erfüllt die Kriterien der BNE („Bildung Nachhaltige Entwicklung“).

## Termine & Preise

01. 03. 2022 – 31. 10. 2022

- 👉 **4 Übernachtungen mit Vollpension,**  
Bett / en im Mehrbettzimmer mit Du / WC  
239,00 € pro Person

## Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

Höchstens 60 Teilnehmer

Letzte Rücktrittsmöglichkeit des Reiseveranstalters bei Nichterreichen der Mindestteilnehmerzahl: 31 Tage vor Reisebeginn.

versuchen und euch einen Anhänger knüpfen. Zum Abschluss des Nachmittags erwartet euch ein Rollenspiel zum Thema Gerichtsbarkeit – wie und durch wen wurde im Mittelalter Recht gesprochen und welche Strafen hatte ein Frevler zu fürchten? Findet es heraus und entscheidet selbst spielerisch auf dem Freistuhl.

Nach einem solchen Tag in der Kaserne stärkt Ihr Euch beim Abendessen. Einen späteren Snack macht ihr euch selbst als Knüppelkuchen am Lagerfeuer. Zum Abschluss finden wir heraus, wie furchtlos Ihr seid – unsere Nachtwanderung mit einer Geschichte aus dem Teichgebiet bringt euch sicher zum Schaudern.

## 5. Tag: VERLASSEN DER HERBERGE

Stärkt Euch beim Frühstück, denn Eure Mittelalter-Reise endet hier. Nach dem Packen und dem Räumen der Zimmer tretet Ihr die Heimreise an.

### ALLGEMEINE HINWEISE

Der Programmablauf ist beispielhaft und kann variieren. Bei sehr schlechtem Wetter finden keine Wanderungen, kein Bogenschießen und kein Besuch des Ritterguts statt. In diesem Fall bieten wir für diese Outdooraktivitäten ein Alternativangebot (z.B.: Burgenkunde vor Ort und Katapultschießen) an. Das Programm ist nicht geeignet für Menschen mit eingeschränkter Mobilität. **Bitte melden Sie besondere Essvorschriften (z.B. Unverträglichkeiten) bis spätestens 4 Wochen vor Anreise per Mail.**

### Packliste:

- Allergie – Medikamente
- Trinkflasche
- Schreib-Material
- Alte Kleidung / Schürze für bestimmte Gewerke
- Tagesrucksack
- Hausschuhe
- Handtücher
- Geländetaugliche / wetterbeständige Kleidung und Schuhe (wasserdicht!)
- An kühlen Tagen warme Kleidung – dann auch für die kalten Gemäuer des Ritterguts

Onlineversion des Angebots: [www.jugendherberge.de/reisen/kl4934](http://www.jugendherberge.de/reisen/kl4934)

### Information & Buchung:

Jugendherberge Plothen,  
Hausteichstraße 1  
7907 Plothen

☎ +49 36648 2232-9  
✉ [plothen@jugendherberge.de](mailto:plothen@jugendherberge.de)

### Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Thüringen e.V.  
Zum Wilden Graben 12  
99425 Weimar

☎ +49 3643 77952-0  
✉ [Assistenz.Thueringen@jugendherberge.de](mailto:Assistenz.Thueringen@jugendherberge.de)